

JavaScript/NodeJS

Examen pratique

Expression des besoins

L'application (destinée à être utilisée principalement sur mobile) à développer est une application de *dating* avec partage social. Pour permettre à ceux d'entre vous adeptes du *speed dating* de gérer vos rencontres et de mettre en commun vos solides compétences de jugement l'application vous permet de sauvegarder vos remarques et notes (de 1 à 10) de chacune de vos rencontres et de partager ces remarques avec d'autres utilisateurs. Désormais, plus de temps perdu avec un cas irrécupérable, vous pouvez les repérer avant grâce aux remarques de vos prédécesseurs !

Contraintes fonctionnelles et de données

Lot 1

Identification en ligne

Pour utiliser l'application un enregistrement (adresse e-mail, pseudo, mot de passe) et une connexion (adresse e-mail, mot de passe) seront obligatoires. Ces informations seront gérées côté serveur par un service d'authentification.

Personnes rencontrées et rencontres

L'application permettra la visualisation, saisie, modification et suppressions d'un ensemble de personnes (nom, prénom, sexe, date de naissance) que l'on va rencontrer en *speed dating* (date de rencontre, note de 0 à 10, remarques). On peut avoir plusieurs sessions de *speed dating* avec la même personne (au cas où on ne soit pas sûr !).

Application cliente

Après les étapes d'enregistrement et de connexion sera affichée la liste des personnes rencontrées ou à rencontrer, avec possibilité d'ajout, de modification et de suppression (nom, prénom, sexe, date de naissance, note sur 10). A chaque personne rencontrée sera associée une liste de rencontres et chaque rencontre pourra, en plus de la date de la rencontre, faire l'objet d'une remarque.

Les rencontres pourront être modifiées ou supprimées, de même que les personnes rencontrées (les suppressions devront être confirmées par l'utilisateur).

Lot 2

Partage social

A partir de l'application on pourra partager les remarques concernant ses rencontres et visualiser les remarques partagées par d'autres sur les rencontres qu'ils ont faites avec les personnes qui sont connues par l'utilisateur.

Le partage des remarques concernant les rencontres sera stocké coté serveur. On y trouvera les personnes rencontrées (nom, prénom, sexe, date de naissance) et les remarques (texte libre) sur les rencontres avec ces personnes faites par les autres utilisateurs. Une remarque sera partagée avec les informations suivantes : adresse e-mail utilisateur qui partage, identification de la personne rencontrée (nom, prénom, sexe, date de naissance), remarque. Les remarques partagées seront récupérées par l'application cliente en fonction des paramètres suivants : identification de la personne rencontrée (nom, prénom, sexe, date de naissance) et renverra les informations suivantes : date du partage, pseudo de l'utilisateur qui a partagé la remarque et la remarque.

Les remarques sont associées aux rencontres, on peut donc partager plusieurs remarques pour une même personne puisque l'on peut avoir plusieurs sessions de *speed dating* avec la même personne.

Application cliente

L'utilisateur pourra partager chaque remarque concernant une rencontre.

La suppression d'une rencontre supprime son partage.

Enfin, on pourra consulter la liste de remarques partagées pour une personne donnée.

Lot 3

- Il sera possible de stocker en local l'identifiant de connexion de l'utilisateur s'il le désire.
- L'utilisateur pourra prendre une photo de la personne rencontrée et l'associer à la fiche correspondante.
- Certains utilisateurs auront un statut « modérateur » et pourront visualiser les derniers partages faits par les utilisateurs et les supprimer ci-besoin en cas de remarque ne respectant pas la charte d'utilisation de l'application.

Contraintes non fonctionnelles.

L'application devra au maximum simplifier la vie de l'utilisateur : initialisation correcte des formulaires, choix pertinents des types de saisies pour les champs textes...

Toutes les parties de l'application devront respecter les architectures utilisées en cours.

La partie cliente devra être développée avec un design mobile-first.